**Сведениях об авторе(ах)**

Подготовили Голуб К.Я., Сергиенко И.Р.

СПБГУТ Им. М.А. Бонч-Бруевича, факультет Радиотехнолий связи, РТ-73

Научный руководитель Евстигнеев В.А.

Использование игровых элементов при создании электронных версий учебных материалов по дисциплинам, изучаемым в вузе

**Аннотация доклада:**

Основная цель данного проекта – помочь студентам осваивать сложные дисциплины и ослабить стресс, предшествующий экзамену. Предлагаемым решением является внедрение игровых форм в процесс обучения.

Сложный учебный материал, передающий всю суть предмета, объясняющий его тонкости, но при этом представленный в виде игры, без особого напряжения помогает учащимся сосредоточиваться во время подготовки к экзаменам на необходимых моментах. Конечно, игровая форма позволяет не только проводить активное и нескучное заучивание ответов на вопросы экзаменационных билетов, но и делает процесс изучения нового материала и повторения старого увлекательным.

В работе реализован фрагмент электронного образовательного курса в виде приключенческой игры, приглашающей всех желающих в увлекательный мир знаний. Лекции превращаются в настоящие художественные произведения, помогающие легко сконцентрироваться на необходимых вопросах, а тесты становятся увлекательными боями с теми темами, которые раньше для многих были просто бессмысленной зубрежкой.